



## **PRECAUTIONS D'EMPLOI** A lire avant d'utiliser votre console Dreamcast™

### **ATTENTION**

Toute personne utilisant une console Dreamcast™ se doit de lire les manuels d'utilisation de la console de jeu et du logiciel avant emploi. La présence d'une personne adulte responsable est fortement recommandée pour assister les mineurs qui auraient à utiliser la console Dreamcast™.

## **A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.**

Il – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## **II. – AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## **PRECAUTIONS D'EMPLOI**

Pour prévenir tout risque de blessure corporelle, d'endommagement ou de dysfonctionnement du matériel :

- Assurez-vous que le disque ne tourne plus avant de l'enlever.
- Les disques GD-ROM de la console Dreamcast™ sont conçus pour fonctionner exclusivement avec la console Dreamcast™. N'utilisez pas un autre lecteur que la console Dreamcast™, et notamment pas un lecteur de CD-ROM.
- Assurez-vous qu'aucune empreinte digitale ni poussière ne sont présentes sur les faces du disque.
- Ne puez pas le disque. Ne touchez pas ses surfaces, ne les rayez pas et n'apposez aucun signe dessus.
- Ne modifiez pas la largeur du trou central du disque et n'utilisez pas de disque 90M, modifié de quelque sorte que ce soit ou réparé avec du ruban adhésif.
- N'écrivez pas et n'appliquez rien sur les surfaces du disque.
- Conservez le disque dans son boîtier original et ne l'exposez pas à de fortes températures ou à l'humidité.
- N'exposez pas le disque aux rayons du soleil ni à aucune source de chaleur.
- Utilisez un produit de nettoyage optique ainsi qu'un chiffon sec pour nettoyer la surface du disque, en glissant doucement depuis le centre vers les bords. N'utilisez jamais de produits chimiques tels que du benzène ou du dissolvant pour nettoyer un disque.

## **PRECAUTIONS D'EMPLOI RELATIVES A LA TELEVISION**

Les images fixes peuvent endommager le tube de la télévision ou altérer les composants phosphorés du tube cathodique. Évitez l'utilisation répétée ou intensive de jeux vidéo sur les téléviseurs grand écran.

## **UTILISATION DES JEUX DREAMCAST™**

Ce GD-ROM ne peut être utilisé qu'avec la console Dreamcast™. N'essayez pas de lire ce disque dans tout autre type de lecteur, notamment de CD-ROM ; vous risquez d'endommager les haut-parleurs. Ce jeu est conçu pour une utilisation ludique et familiale sur Dreamcast™ uniquement. Toute copie non autorisée, reproduction, location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation des lois en vigueur. Les personnages et événements présents dans ce jeu sont purement fictifs. Toute similitude avec des personnes vivantes ou ayant existé serait purement accidentelle.

# Table des matières

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| INTRODUCTION                  | 04 |
| COMMANDES                     | 06 |
| Commandes du menu             | 07 |
| Commandes du jeu              | 08 |
| Commandes mode scénariste     | 11 |
| MENU PRINCIPAL                | 12 |
| Commencer une nouvelle partie | 12 |
| Charger une partie            | 13 |
| Sauvegarder une partie        | 13 |
| Options                       | 14 |
| DISPUTER UNE PARTIE           | 15 |
| PERSONNAGES                   | 17 |
| Le menu                       | 17 |

|                        |    |
|------------------------|----|
| Acowys                 | 17 |
| Progression            | 18 |
| NIVEAUX DE JEU         | 22 |
| CARTE PERSO            | 23 |
| ENNEMIS ET ALLIÉS      | 24 |
| CRÉDITS                | 27 |
| SERVIZIO DI ASSISTENZA | 30 |
| GARANZIA               | 31 |
| SITO WEB DI INTERPLAY  | 32 |
| DEUTSCHE               | 33 |

1 joueur / Jeu de rôle/action / CARTE MEMOIRE COMPATIBLE 50 BLOCS / 1 Disque

Merci d'avoir choisi Dragon's Blood. Remarque: ce logiciel est conçu pour être utilisé sur une console Dreamcast<sup>SM</sup> unique<sup>SM</sup>.

Lire le manuel d'instructions avant de lancer Dragon's Blood.

Note: Vous pouvez jouer à Dragon's Blood en anglais ou allemand en allemand. Vous pouvez modifier la configuration de votre Dreamcast<sup>SM</sup> pour changer la langue du jeu. Pour cela, appuyez quatre secondes sur le bouton "options" le bouton "start" et sélectionnez la langue de votre choix. Le jeu sera sauvegardé et lancé en anglais si vous choisissez une langue différente des deux langues précédentes.

Dragon's Blood



# Introduction

Stendahl et l'Oracle étaient visiblement en grande conversation car ils mirent un certain temps avant de remarquer ma présence. Les mots qu'ils murmuraient étaient plus sombres que leurs fronts ridés et les mots prononcés à la hâte semblaient de la plus grande importance. Soudain l'Oracle remarqua ma présence et s'éclaircit la voix en jetant un coup d'œil dans ma direction, avant de s'éloigner pour disparaître dans un corridor, tandis que Stendahl s'approchait pour me parler.

« Ne fais pas attention », dit-il avec la détermination qui le caractérisait. « Il faut que je te montre quelque chose. Je dois te préparer ». Le vieux homme m'entraîna brusquement à sa suite, tandis qu'il parcourait rapidement les couloirs des fondations du château. Je pensais que Stendahl ne manquerait pas de m'exposer cet objectif impérieux en temps voulu. Appelé, en dépit de mon jeune âge, chaque fois qu'il fallait accomplir une mission spéciale pour le bien de la nation, je m'étais déjà montré capable de mener à bien les tâches qui m'étaient assignées.

Je suis le cinquième enfant d'un roi qui avait lui-même quatre enfants. Par ma naissance même, une tradition immémoriale me valut le titre de « Fils du Dragon » en l'honneur de Klindon, combattant légendaire qui a lui seul tué un formidable dragon. Une fois dans son gîte, Stendahl rassembla les articles essentiels et les réactifs nécessaires à l'accomplissement des voyages magiques, grâce auxquels il m'avait déjà transporté plusieurs fois par le royaume. J'attendais patiemment qu'il termine ses préparatifs. Comme d'habitude, l'explication prenait en son temps, car il était évident que je m'apprêtais à entreprendre un voyage de plus en service du royaume.

Dragons Blood

# La Dreamcast™

**COUVERCLE DU  
COMPARTIMENT  
CD**

**BOUTON POWER**

Allume ou éteint  
la console.



**BOUTON OPEN**

Ouvre le couvercle  
du compartiment CD  
de la console.

## PORTS DE COMMANDE

Ils permettent de connecter les manettes Dreamcast™ ou tout autre périphérique. De gauche à droite : port de commande A, port de commande B, port de commande C et port de commande D. Utilisez les Ports de commande A et B pour connecter les manettes respectives des joueurs 1 et 2.

**Note :** Faites l'acquisition d'une manette supplémentaire (vendue séparément) si vous désirez jouer à deux.

DRAGONS BLOOD se joue à un ou deux joueurs. Avant d'allumer votre console Dreamcast™, veuillez à connecter la ou les manettes ou tout autre périphérique aux ports de commande de votre Dreamcast™.

# Dragons Blood



# Commandes

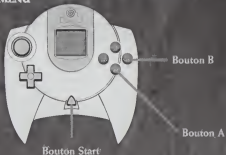
**IMPORTANT :** Ne manipule jamais le joystick analogique ou les commandes droite/gauche quand tu allumes la console Dreamcast™. Il en résulterait de mauvais réglages de position et un dysfonctionnement de la console.

Dragon's Blood est un jeu à 1 joueur. Avant de mettre sous tension la console Dreamcast™, connecte la manette dans le port manette « A » à l'avant de la console.

**INFORMATION :** pour revenir à l'écran de titre au cours du jeu, maintiens enfoncés simultanément les boutons A, B, X, Y et Start. La console Dreamcast™ réinitialisera le logiciel et affichera l'écran de titres. Si tu effectues une réinitialisation à partir de l'écran de titres ou de la démo, tu quitteras le logiciel et le menu principal de Dreamcast™ s'affichera, comme le précisent les « normes de création du logiciel ».

Ne décharge jamais le joystick analogique des boutons analogiques ou Start de vos autres jeux console Dreamcast™. Cela peut perturber le processus « à la demande » de la manette et provoquer des dysfonctionnements. Il est recommandé de ne pas utiliser les boutons Start de la manette Dreamcast™ pour d'autres jeux console Dreamcast™. Les boutons Start de la manette Dreamcast™ ne sont pas recommandés pour les autres jeux console Dreamcast™.

## COMMANDES DU MENU



Joystick analogique ou pavé numérique – Sélectionne le menu voulu.

Bouton A Retient l'option sélectionnée.

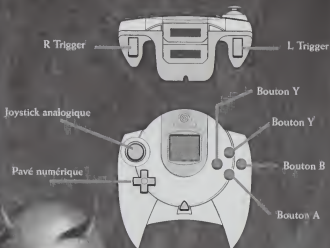
Bouton B Annule l'option sélectionnée ou revient à un menu.

Bouton Start Retient l'option sélectionnée.



Dragons Blood

## COMMANDES DU JEU





- Joystick analogique** Il permet de déplacer ton personnage dans l'environnement.
- Pavé numérique** Les boutons Droit et Gauche permettent de faire défiler les sorts et les objets que tu possèdes, les boutons Haut et Bas de faire défiler tes armés.
- Commandes Droite/Gauche**  
(Séparément) – Ces commandes te permettent d'attaquer à droite et à gauche et de mieux contrôler ton personnage.  
(Appuyées deux fois) – Ton personnage se déplace en roulant dans la direction voulue.  
(Simultanément) – En maintenant les deux commandes enfoncées, en même temps, tu actives le mode utilisateur.
- Bouton A** Contre.  
Déclenche une action : ouvrir une porte, tirer un levier, etc.
- B Button** Fait sauter le personnage.  
Si juste après le saut, tu appuies sur le joystick analogique, ton personnage roulera dans la direction correspondante.  
(Appuyé deux fois) – Le personnage effectue un saut périlleux.



|  |  |
|--|--|
| <b>Bouton X</b>  | Attaque.   |
| Quand X est utilisé tout en appuyant sur le joystick : |  |
| Haut   | Fente (Rapide, légère)                             |
| Gauche   | Coup normal (Attaque normale)                      |
| Droite   | Revers (Attaque normale)                           |
| Bas  | Frappe sur la tête (Attaque puissante, plus lente) |

**Bouton Y** Jette un sort ou utilise un objet.

**Bouton Start** Permet d'accéder au Menu Pause où, si le logiciel est déjà en pause, de retourner au jeu

*Remarque:* si lors d'un combat, tu enchaînes 3 coups spécifiques pour attaquer l'ennemi tu réalises un combo. Il est très important de connaître ces combinaisons pour sortir victorieux des combats de Dragon's Blood. Pour de plus amples informations, lis le chapitre sur les Combos à la page 20.

## COMMANDES DU MODE UTILISATEUR

Joystick analogique

Pavé numérique

Bouton X

Bouton Y

Bouton B

Bouton A



Le mode utilisateur est activé quand les deux commandes sont actionnées. La caméra change alors de point de vue et ton personnage rengaine son arme pour te le faire savoir. Les commandes diffèrent alors des commandes habituelles du jeu.

**Joystick analogique**    Inspecte l'environnement alentour.

**Pavé numérique**    Les commandes Droite et Gauche permettent de faire défiler les sorts et les objets que tu possèdes.  
Les commandes Haut et Bas permettent de faire défiler les armes que possèdent tes personnages.

**Bouton A**    Affiche la carte perso.



Dragons 3

# Menu principal

- |                            |   |
|----------------------------|---|
| Nouvelle partie            | Commence une nouvelle partie.<br>Sélectionne un personnage et<br>commence ta mission. |
| Chargement<br>de la partie | Choisis une partie que tu as<br>enregistrée et reprends ta mission.                   |
| Options                    | Modifie les paramètres du jeu.  |



## COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

1. Sélectionne **NOUVELLE PARTIE** dans le menu principal en appuyant sur le bouton A ou le bouton START.
2. Sélectionne ton personnage, Cyhric ou Aeowyn, puis appuie sur le bouton A ou le bouton START.

## CHARGER UNE PARTIE

1. Sélectionne **CHARGEMENT DE LA PARTIE** dans le menu principal en appuyant sur le bouton A ou le bouton START.
2. Choisis une partie enregistrée, puis appuie sur le bouton A ou le bouton START.

## ENREGISTRER UNE PARTIE

Il existe deux modes d'enregistrement de Dragon's Blood : l'enregistrement VM, qui peut être effectué à la fin d'un niveau, et l'enregistrement « Position », qui n'est pas effectué sur la carte VM mais peut être fait à n'importe quel moment de la partie.

1. **Enregistrement VM** : à la fin d'un niveau et après l'écran de progression des personnages, tu accèdes à l'écran d'enregistrement. Utilise le pavé numérique ou analogique pour sélectionner une carte VM puis appuie sur le bouton A pour valider ton choix. Toujours à l'aide du pavé numérique ou analogique, sélectionne ensuite un emplacement vide, puis appuie sur le bouton A. L'enregistrement du jeu s'effectuera alors sur la carte VM.
2. **Enregistrement Position** : à tout moment, à l'intérieur d'un niveau, tu peux effectuer un enregistrement Position. Celui-ci n'utilise pas de carte VM mais conserve ta position exacte et des informations sur ton personnage dans la mémoire disponible de Dreamcast™ qui est effacée quand tu quittes le niveau. Pour effectuer un enregistrement Position, appuie sur le bouton START pour interrompre la partie et afficher les menus du jeu. Utilise le pavé numérique ou analogique pour sélectionner **ENREGISTREMENT POSITION** dans ce menu, puis appuie sur le bouton A pour valider ton choix. Dans le menu suivant, appuie de nouveau sur A pour confirmer l'enregistrement. Remarque : quand tu termines ou décides de quitter un

niveau ou si tu éteins ton ordinateur, cet enregistrement sera effacé parce qu'il n'est pas stocké sur la carte VM. Tu ne pourras alors restaurer que les parties enregistrées sur la carte VM.

**IMPORTANT** : lors de l'enregistrement ou du chargement d'une partie, n'éteins jamais la console Dreamcast™ ni ne connecte/déconnecte les cartes mémoire, unités d'expansion, manettes ou autres périphériques.

## OPTIONS

Joystick

Son

Difficulté

Cinématiques

Kit vibration

Réglages initiaux

Choisis la configuration 1, 2 ou 3

Choisis le mode MONO ou STEREO

Choisis Facile, Moyen ou Difficile

Tu peux activer ou désactiver l'affichage du texte

Tu peux activer ou désactiver cette option

Cette option permet de rétablir les paramètres par défaut

14

by  
Dragons Cloud

# Disputer une partie

## Résumé

Avant chaque niveau de Dragon's Blood, le contexte t'est expliqué brièvement. Ce résumé comprend aussi des conseils et astuces pour t'aider à terminer le niveau. Écoute avec attention.

## Les niveaux

Après le résumé, tu seras transporté dans une zone du niveau. Tu auras alors tout loisir d'explorer les autres zones de ce niveau. Au cours de ton voyage tu rencontreras beaucoup d'ennemis mais aussi des alliés qui te communiqueront les informations nécessaires pour mener à bien ta mission.

## Menus état à l'écran

Au bas de l'écran sont affichées des informations importantes destinées à t'aider, ainsi que les objets que tu transportes et ta condition physique. Tu connaîtras aussi le nombre de volutes de bénédiction dont tu disposes en cliquant sur l'icône située sous la boussole.

Tu pourras interrompre la partie à tout moment en appuyant sur le bouton Start. Tu peux alors consulter ta carte du niveau (cf. infra), placer un repère de progression, accéder aux options ou quitter la partie pour revenir au menu principal.

Si tu rencontres un ennemi et que tu es capable de le vaincre, il te sera parfois attribué un revitalisant qui augmentera tes points santé. Si tu as beaucoup de chance, tu obtiendras une volute de Bénédiction en récompense. Ces volutes sont très rares, alors profite-en...

### Volutes de Bénédiction

Are your key to character advancement. For completing each level you are rewarded with 5 wisps, and 3 others can be found within each level. An experienced hero knows that these are the key to success. For every 5 blessing wisps that you find, you can upgrade your character in 1 way on the character advancement screen after finishing the level. Make sure you fully explore each and every level so that you can find all of the blessing wisps available. Don't forget to try everything, some of the wisps are very tough to find, and some even require certain actions to be done for them to appear.

### Objets

Certains ennemis portent des objets indispensables pour terminer le niveau. Tu dois les vaincre pour t'emparer de ces objets. Mais attention, ils ne se laisseront pas volontiers dépouiller de leurs trésors, aussi prépare-toi à un dur combat.

A la fin de chaque niveau, tu peux augmenter les capacités de ton personnage dans l'une des sept catégories fondées sur le nombre de volutes acquises. Ces catégories sont : Rang, Attaque, Défense, Air magique, Terre magique, Feu magique et Eau magique.



# Personnages

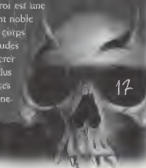
En tant que joueur, tu peux choisir l'un des personnages suivants :

## CYNRIC

Si tu choisis d'être Cynric, le cinquième enfant du roi Falden, est un garçon, formé à la sorcellerie et au maniement de l'épée. Cynric, bien qu'il soit capable de jeter des sorts, préfère l'étude des armes. Déjà enfant, il n'hésitait pas à défier des garçons plus âgés que lui dans des combats à la gaulle où il se défendait bien. Avec un peu d'expérience, Cynric a les atouts pour devenir le premier guerrier du royaume.

## AEOWYN

Si tu choisis d'être Aewyn, le cinquième enfant du roi est une fille. Aewyn a reçu la même éducation que tout enfant noble dans ce dangereux royaume, notamment le combat au corps à corps. Cependant, ayant très tôt fait preuve d'aptitudes supérieures pour la magie, elle a été autorisée à consacrer plus de temps aux études ésotériques. Elle voudrait plus d'expérience pratique pour appliquer ses connaissances en magie car elle se sait appelée à devenir un jour une puissante sorcière.



17

Dragons & Sorcières

## ECRAN DE PROGRESSION DES PERSONNAGES

Cet écran te permet de construire les attributs de tes personnages, obtenus à l'aide des volutes trouvées au cours de la partie.

Pour 5 volutes de bénédiction réunies dans le niveau précédent, tu peux choisir une progression. Le nombre de volutes que tu possèdes est affiché en bas à gauche de l'écran.

Sélectionne à l'aide du pavé analogique ou numérique une zone de progression pour ton personnage. Appuie sur le bouton A pour obtenir une description de la prochaine étape de progression dans la catégorie sélectionnée, puis appuie de nouveau sur A pour valider ton choix ou sur B pour choisir une autre catégorie. Une fois la progression effectuée, tu accèderas à l'écran d'enregistrement VM.

## ADVANCEMENTS

The chart below shows all of the advancements for both heroes:

| Cynric        | 1              | 2                  | 3            | 4                  | 5                |
|---------------|----------------|--------------------|--------------|--------------------|------------------|
| Rang          | Combattant     | Garde              | Chevalier    | Chargé             | Conquérant       |
| Attaque       | Épée enchantée | Lame transformable | Balayage     | Arme enflammée     | Berserker        |
| Défense       | Carapace       | Casque des nains   | Bouclier     | Armure intégrale   |                  |
| Air magique   | Avance         | Bouclier           | Armure       | Foudre             | Déflag d'éclairs |
| Terre magique | Guérison       | Guérison           | Mitraille    | Guérison accélérée | Tempête d'acier  |
| Feu magique   | Avance         | Décharge d'énergie | Boule de feu | Colonne de feu     | Cendres          |
| Eau magique   | Avance         | Boule de glace     | Gel          | Éclats de glace    | Blizzard         |

| Aerwyn        | 1                  | 2            | 3                  | 4                 | 5                    |
|---------------|--------------------|--------------|--------------------|-------------------|----------------------|
| Rang          | Adept              | Conjuratrice | Mage               | Enchanteuse       | Thaumaturge          |
| Attaque       | Épée longue        | Bâton        | Arme enflammée     | Balayage          |                      |
| Défense       | Robe               | Collier      | Bracelets          | Volant guérisseur |                      |
| Air magique   | Bouclier           | Armure       | Foudre             | Déflag d'éclairs  | Torade               |
| Terre magique | Guérison           | Mitraille    | Guérison accélérée | Tempête d'acier   | Tremblement de terre |
| Feu magique   | Décharge d'énergie | Boule de feu | Colonne de feu     | Cendres           | Éclair de feu        |
| Eau magique   | Boule de glace     | Gel          | Éclats de glace    | Blizzard          | Onde de choc         |

Ton personnage peut accéder à toutes les zones de progression dès le niveau 1. Les deux personnages commencent leur mission avec les articles en gris (combattant, aucun sort pour Cynric ; adepte, épée longue et robe pour Aerwyn). Cynric part en outre avec une épée large et une armure de base (absentes du tableau).

En fonction de son rang, chaque personnage peut choisir d'utiliser des objets plus efficaces. Les personnages ont accès aux progressions correspondant à leur rang ou inférieures. Gagner un rang ne donne pas automatiquement accès à toutes les progressions de ce niveau, tu ne pourras les sélectionner que lorsque l'occasion s'en présentera. Tu peux faire progresser le rang de ton héros APRES la 1ère, 6ème, 12ème et 17ème progression.

Exemple: Cynric commence la partie comme combattant et sans aucun sort. Quand il obtient sa première progression, il peut choisir soit l'épée enchantée soit la cuirasse. Lors de sa deuxième progression, il pourra choisir la cuirasse ou l'épée enchantée (l'objet qu'il n'a pas sélectionné lors de la première progression) ou décider de devenir guerrier. Une fois guerrier, Cynric aura accès à toutes les progressions du 2ème niveau, mais il ne pourra choisir le casque des nains et la lame transformable que s'il a déjà obtenu la progression de niveau 1 dans cette catégorie.

## COMBOS

La maîtrise des combos est la clé de la réussite quand tu combats dans Dragons. Tu peux déjà faire pas mal de choses en appuyant simplement sur les boutons mais les combos sont essentiels pour une attaque en finesse.

Ces combos sont une suite de 3 mouvements spécifiques. Par exemple, si tu appuies à gauche à droite puis de nouveau à gauche, ton personnage accomplira un quatrième mouvement.

20

Dragons Blood

Liste des Combos qui peuvent être réalisés avec l'épée et la faux :

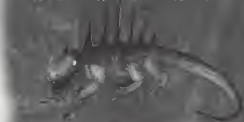
|                     |                      |                      |
|---------------------|----------------------|----------------------|
| Droit Frappe Frappe | Gauche Frappe Frappe | Fente Droit Frappe   |
| Fente Gauche Frappe | Fente Gauche Gauche  | Fente Gauche Droit   |
| Fente Gauche Fente  | Gauche Droit Gauche  | Gauche Gauche Gauche |
| Droit Gauche Droit  | Droit Droit Droit    | Frappe Frappe Frappe |
| Fente Fente Fente   |                      |                      |

Liste des Combos qui peuvent être réalisés avec la massue :

|                    |                      |                     |
|--------------------|----------------------|---------------------|
| Fente Frappe Droit | Gauche Droit Frappe  | Droit Gauche Frappe |
| Fente Droit Frappe | Frappe Gauche Gauche | Fente Gauche Gauche |

Liste des Combos qui peuvent être réalisés avec la hache :

|                     |                     |                     |
|---------------------|---------------------|---------------------|
| Gauche Droit Frappe | Droit Gauche Frappe | Fente Droit Frappe  |
| Fente Gauche Frappe | Droit Frappe Frappe | Frappe Gauche Droit |



Dragons Blood



# Niveaux de jeu

L'action peut se dérouler dans trois régions différentes, chacune d'elles possédant cinq niveaux de jeu.

## LA FORÊT DE NOIRECOMBE

Avant que le Contrecoup ne renverse l'Ancien Empire, la forêt de Noirecombe représentait un dixième de sa taille actuelle. Demeuré ancestrale des elfes, ces derniers considèrent aujourd'hui encore la partie la plus ancienne de la forêt comme leur demeure, bien qu'ils hésitent pourtant à s'aventurer dans les nouvelles régions de Noirecombe. Nombres de lutins, Krujens et autres humanoïdes ont investi les ruines de la forêt et il est très dangereux de s'écarter des petites zones où patrouillent les elfes. Cependant, étant donné le développement de la forêt au cours des années, de nombreuses ruines de l'Ancien Empire sont certainement dignes d'intérêt pour un aventurier courageux.

## LE MARAIS CIMMÉRIEN

Voilà tout ce qui reste du centre rayonnant d'une civilisation autrefois puissante. Lors du Contrecoup, la terre ferme céda la place à cet immense marécage bouillonnant dans lequel des cités entières furent englouties. Ces terres marécageuses donnent à

Tendrait même où prospéraient autrefois des cités animées, des centres d'échanges culturels et commerciaux. Ce marais lugubre est habité par des créatures malfaisantes, telles les trolls, les basilics et les insectoïdes qui vivent dans des repaires creusés sous le marais. Autrefois cœur de l'Ancien Empire, cette terre regorge sans doute de trésors qui attendent un aventurier assez courageux pour venir les chercher.

## LES MONTS DE SISYPHE

Au nord des territoires civilisés se dresse une immense chaîne de montagnes, connue sous le nom des Monts de Sisyphe telle une barrière protectrice nous séparant des hordes de barbares qui habitent les steppes et la toundra. De nombreux clans de nains et des tribus d'hommes-lézards évolués y habitent. Ces montagnes, parsemées de galeries minières et de passages souterrains, sont en outre le repaire de plusieurs humanoïdes vivant sous les pics neigeux. Cependant ce massif, du fait de sa taille impressionnante, reste en grande partie inexploré. Attends-toi à tout quand tu parcourras cette région.

## Carte perso

Comme stipulé plus haut, clique au cours du jeu sur le bouton START et sélectionne l'option Carte perso dans le menu principal pour accéder à cette option. Tu peux aussi consulter cette carte à partir du mode utilisateur et en maintenant le bouton A enfoncé.



Dragons Blonds

# Ennemis et alliés

Tu rencontreras nombre d'ennemis dans les différentes zones du jeu. Chacun d'eux ayant des tactiques de combat et des capacités qui lui sont propres, il te faudra peut-être un certain temps pour découvrir comment les tenir en échec. Lis les paragraphes suivants pour connaître les catégories d'ennemis que tu auras à affronter.

## ELFES



Les elfes ressemblent beaucoup aux humains, bien qu'ils soient souvent plus minces et de complexion plus claire. Beaucoup d'humains sont sensibles à leur beauté même si leur apparence vaguement extraterrestre en gêne quelques-uns. Les manies des elfes sont un peu « bizarres » à nos yeux, aussi est-il impossible de les confondre avec les humains. Elfes et hommes vivent en bons termes bien que la plupart préfèrent rester à l'écart. Les deux cultures sont trop différentes pour se mélanger avec succès, mais le commerce et les relations diplomatiques sont très amicales.



## KRUJENS



Les Krujens sont un peu plus petits que nous, du fait notamment de leur dos voûté. Ils ont un corps humanoïde et une tête rappelant celle d'un chien à long museau. Les Krujens vivent en tribus très organisées, avec une hiérarchie de commandement stricte. Chaque tribu est en fait une unité de combat dont tous les membres sont des soldats actifs.

Les Krujens vivent de rafles et d'impôts qu'ils extorquent à leurs voisins plus productifs. Ce sont des charognards et des pillards par nature et chaque tribu Krujen dispose d'un ensemble éclectique d'armes et d'armures. Le chef se réserve généralement le meilleur équipement de combat, tandis que les fantassins doivent se contenter d'équipements d'occasion ou de fortune.

## LUTINS



Légèrement plus petits que les hommes, les lutins sont des créatures sales et méchantes. Ils ont une tête de primate, deux défenses recourbées sortent de leur bouche cruelle. Les lutins errent généralement en petites bandes de braqueurs et de charognards. Chaque bande possède en général

son « shaman » ou homme-médecine, dont on dit qu'il est capable de jeter des sorts.

Leur armement est assez sommaire, mais les chefs portent souvent les armes d'ennemis morts au combat. Haches, gourdins et lances sont des armes courantes. Les armures sont extrêmement rares et se limitent aux pièces pillées sur le champ de bataille.



## SQUELETTES



Les squelettes sont les restes animés des morts. Le Contrecoup qui a renversé l'Ancien Empire a laissé derrière lui plusieurs de ces morts-vivants, maintenus en vie par magie durant toutes ces années. Beaucoup de squelettes sont de véritables monstres attaquant tout être vivant qui s'approche d'eux. D'autres sont maintenus en vie par la seule méchanceté qui les habite et continuent leurs plans diaboliques même après la mort. Certains squelettes semblent ne pas se rendre compte qu'ils ont quitté le monde des vivants et mènent la même existence qu'auparavant. Ils sont généralement persuadés d'avoir un objectif à accomplir avant de quitter le monde des vivants.

## TROLLS



Si les trolls sont à peine plus petits que les hommes, ils sont relativement plus massifs que nous, du fait de leur forte constitution. Leur culture, très primitive, est fondée sur la chasse servant à leur survie et le combat, qu'ils pratiquent pour se détendre. Les trolls aiment se battre, c'est pour eux l'occasion de prouver leur force. Ce sont des combattants à part entière, qui préfèrent frapper plutôt que de s'engager dans une lutte tactique. Leur armure, leur habileté dans le maniement du bouclier, leur résistance naturelle en font de très bons défenseurs. Lors de l'attaque, certains sont capables de se projeter sur l'ennemi en roulant, utilisant alors comme arme leur masse et leur armure hérissée de pointes.

# Remerciements

## TREYARCH LLC

### Producteur

Christopher A. Busse

### Programmeur en chef

Ulf Peter Akemann

### Programmeurs

Jason Bare

Wade Brainerd

James Fristrom

Patrick E. Hujthel

Charles Tolman

### Directeur artistique

Chris Soares

### Designateurs

Arnold Agnavorov

James Chag

Chris Eklund

### Développeurs de

Tenue/environnement du jeu

Alexandre Borjesson

Christian Busici

Guang T. Frédeux

James Moriwaki

### Concepteur du jeu

Mark Nye

### Script/Concepteurs

Akihiko Aokake

Joel L. Burgess

Randy Planck

REYKA Samonte

### Directeur du son

Shigyo A. Sugawara

### Testeur/QA

Michael Steinmann

### Assistant programmeur

Shawn L. Baird

### Assistant dessinateur

Pascal Sghuc

### Assistant script

Tommy Moriwaki

### Conception/

Production Web

Tatiana A. Tolman

Dragon's Blood



## INTERPLAY ETATS-UNIS

Vice-président du  
développement

Trish Wright

Directeur de division

Jim Molitor

Producteur

Alan Barasch

Producteur associé

Jeremy Ray

Producteur en chef

Chris Corona

Directeur de l'assurance qualité

Jeremy Barbee

Directeurs assurance qualité

David Simon

Bruce Karmachian

Assistant administrateur

assurance qualité

Monica Vallejo

Coordinateur assurance qualité

John Kirkland

Testeurs principaux

Kris Campa

Jeff Hughes

Testeurs

Sean Johnson

Thomas Edmonds

Lisa Hawker

John Wilmer

## INTERPLAY ROYAUME-UNI/VIRGIN INTERACTIVE

### Responsable du développement

Nate Findley

### Producteur principal

Diarmid Clarke

### Producteur associé

pour l'Europe

Scott Burfin

### Chief de produit

Harvey Lee

### Coordinateur du marketing

international

Nathalie Foster

### Responsable des Relations

publiques

Allison Gajot

### Directeur Relations publiques

Jon Thomas

### Assistant Relations publiques

Dominick Holmes

### Responsable localisation pour

l'Europe

Harold Simon

### Directeur Assurance qualité

Phil McDonnell

### Equipe Assurance qualité

Phil Matthews

Roy Gay

Steve Fray

Tim Wilman

Chris Walgrave

### Remerciements particuliers à

Louise Wilson

Chrisy Zimbati

Colin Christopher

David Walker

Sam Collis

Seán Sweetman

Haydon Farrar

Lottie Ligas

Mark Maslowicz

Adam Rabin

Mark Horneff

### Packaging Design & Art Direction:

A Creative Experience, London

### Cover Illustration:

Steve Daplesley Illustration Press

Dragons Blood



# V.I Toujours à votre disposition

Un problème technique ?  
Besoin d'un coup de main ?

Tout savoir sur V.I.

Par téléphone  
du lundi au samedi  
de 8h à 18h.

ou 0 800 08 41 64  
(1 09 F TTC/minute)

Quel de plus étonnant (et de moins bloqué)  
avez-vous connu jusqu'à présent ?

345/35 V.I. vous apporte les bonnes  
réponses. Sur notre site Web, vous  
trouverez les solutions et astuces pour finir  
votre jeu et aussi des infos précieuses, des  
jeux concours, etc.

Tel 08 36 66 94 95  
(2 23F TTC/minute)

Vous ne trouvez pas un passage,  
quelque chose vous échappe ?

Sur la 3619 Virgin Games  
(2 23F TTC/minute), vous  
pourrez poser toutes vos  
questions. Une  
équipe  
personnelle vous  
aura répondu, que  
demandiez-vous ?

Enfin plus de  
conseils, de trucs,  
d'astuces, d'infos  
produits, de jeu



Sur le WEB sur <http://www.virgininteractive.fr>  
pourriez éprouver à jouer les  
jeux et puzzles V.I.

[www.virgininteractive.fr](http://www.virgininteractive.fr)

Vous avez peut-être trouvé votre bonheur, des  
questions restent encore sans réponse...

Alors écrivez-moi à l'adresse suivante :

Virgin Interactive  
BP 573000  
13793 Aix-en-Provence Cedex 03

ou contactez-les par fax au  
04 42 16 82 13

30

## Dragons Blood

# Garantie Limitée

## CLAUDE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associée pendant une durée de quatre-vingt-dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui ne révélerait non conforme dans son support et/ou son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagnés de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante: VIRGIN INTERACTIVE, NCC, BP 319 000, 13853 Aix en Provence cedex 3

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associée, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel. A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit. L'exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre courrier. Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive ne révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer, sous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

## CLAUDE D'EXECUTION DE GARANTIE

À l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucun type de garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique; ni que le logiciel qui est contenu est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, ni qu'il ne subira pas d'usure normale. En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le produit n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés fonctionnant de manière défectueuse).

## CLAUDE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés fonctionnant de manière défectueuse) quant bien même Virgin Interactive aurait été avertie de l'existence des préjudices.



Dragons Club

## CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

En tout état de cause, la responsabilité en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit. Les dispositions susvisées relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à l'acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlements impératifs. Le droit applicable est celui du droit français.

## REMARQUE

Interplay se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au logiciel à tout moment et sans préavis.

## COPIE INTERDITE

Ce logiciel et ce matériel sont soumis aux droits d'auteurs dérivés par Interplay Productions et protégés par les lois de copyright s'appliquant aux programmes informatiques. Il est interdit de copier le matériel et/ou dans le cas d'une copie de sauvegarde antérieure, il est également interdit de prêter, vendre, louer, louer à bail, d'offrir, sous louer ou transférer le logiciel ou toute autre copie. Il est également interdit de modifier, adapter, traduire, imiter, décompiler, déassembler, ou compiler en un langage de programmation ou en langage différent, la totalité, une partie ou une partie de ce logiciel ou programme à us tiers de le faire.

## SITE WEB INTERPLAY

"Bienvenue sur le site Web d'Interplay ! Nous espérons à vous offrir des logiciels interactifs de haute qualité, originaux et c'est pour cela que nous nous efforçons de rester à la pointe de la technologie. Le but de ce site Web est de vous fournir des renseignements et de vous présenter toutes sortes d'innovations. Nous sommes nous-même des mordus de jeux vidéo, et fidèle que d'autres mordus aux quatre coins du monde puissent voir, toucher et ressentir nos derniers jeux ou cyberespace nous rend.

Pas de jeu, pas de marketing, rien que des jeux fantastiques. Pour que le site fonctionne, nous nous efforçons de le mettre à jour régulièrement. Nous voulons en faire un lieu où VOUS pouvez nous dire ce qui vous plaît, et ce qui ne vous plaît pas dans nos jeux. Nous offrons les options de commentaires sur ces pages et discussions sur. Nous nous souhaitons une agréable visite de notre site Web. Explorez toutes les options et nous vous proposons et j'espère que. N'oubliez pas de venir nous rendre visite, car de nouvelles formes fabuleuses seront toujours à votre disposition.

Encore une fois, Bienvenue ! Brian Fargo

PDG

Comment y accéder ?

A partir de votre compte Internet, veuillez visiter l'adresse :

[www.interplay.com](http://www.interplay.com)

32

Dragons Blood



# Deutsch



Dragons Blood



# Dreamcast™

Dragon's Blood: © 2000 by Trejarch Invention LLC. Dragon's Blood, Interplay, and the Interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Distributed exclusively by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unauthorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

Product covered under one or more of U.S. Patents 5,460,374; 5,627,895; 5,688,173; 4,442,486; 4,454,594; 4,462,076; and Re. 35,839 and Japanese Patent 2870538

(Patents pending in U.S. and other countries) and Canada Patent 1,183,276 and European Patents 0682341 & 80244 Publication 0671730 & 0553545 Application 98938918.4 & 98919599.5